

XBASE999

Bedienungsanleitung

Inhalt

Einführung

Vielen Dank, daß Sie sich für eine XBASE 999 von JoMoX entschieden haben!
Wir wünschen Ihnen viel Erfolg und natürlich auch viel Freude bei der Arbeit mit unseren Produkten.

Kurzbeschreibung der XBASE 999

Die XBASE 999 ist ein Drumcomputer mit 9 Instrumenten. Vier von ihnen sind vollständig aus analogen Schaltungen aufgebaut, bieten aber dank ausgeklügelter Schaltungstechnik die Vorteile digitaler Steuerung aller Parameter. Die restlichen fünf Instrumente basieren auf 8 -bit Samples, welche durch eine analoge Hüllkurve bearbeitet werden. Natürlich sind auch hier alle Parameter digital steuerbar und damit abspeicherbar und über Midi fernsteuerbar. Um die Klangerzeugung so wenig wie möglich zu beeinflussen, sind alle D/A Wandler speziell auf die Parameter angepasst, diskret aufgebaut und in die Schaltungen integriert worden. Die Parameter werden dadurch für jeden Instrumenten - Trigger praktisch ohne jede Verzögerung bereit gestellt; daher ist in der XBASE 999 ein relativ großer Hardwareaufwand erforderlich. Zusätzlich zu den Instrumenten besitzt die XBASE 999 ein Stereo Filter, welches unabhängige Kontrolle über Grenzfrequenz, Güte und Resonanz zulässt. Auch hier sind sämtliche Parameter sowohl über Midi, als auch von dem eingebauten Step-sequenzer, steuerbar.

Durch die Verwendung von Encodern anstelle von Potentiometern gehören lästige Parametersprünge der Vergangenheit an. Die Editierung aller Instrumentenparameter ist grundsätzlich sowohl per Instrumenten Encoder, als auch über die Left Right Taster und Data Encoder möglich.

Das Herz eines Drumcomputers ist natürlich der Sequenzer. Die XBASE 999 besitzt einen klassischen Lauflicht Stepsequenzer, welcher unter anderem unterschiedlichste Quantisierungen, Midi Clock Synchronisation und Shuffle ermöglicht, außerdem können mit 4 Midi Spuren auch noch externe Klangerzeuger angesteuert werden.
Befindet sich die XBASE 999 im Pattern Modus, so kann jedes Instrument auf jedem Step eine andere Soundeinstellung haben. So kann man beispielsweise in der Bass Drum Spur, dank ihrer außerst flexiblen Klangerzeugung, auch mal eine Bassline programmieren. Bei den samplebasierten Instrumenten kann auf jedem Step ein anderes Sample erklingen. Bei der XBASE 999 ist es nun auch möglich, eigene Samples zu laden.

Manualkonventionen

Um dieses Manual übersichtlicher zu gestalten, werden im folgenden alle im Text aufgeführten Bedienelemente der XBASE 999 in runde Klammern gesetzt und fett gedruckt.

also z.B.
Drücken Sie die **(Master)**- *Taste*.
Display- Inhalte und Werte sind so gekennzeichnet: <Perf000>

Anschluß

Verwenden Sie ihre XBASE 999 bitte nur in trockenen Räumen !

Auf der Rückseite des Gehäuses finden Sie folgende Anschlüsse:

Stromversorgung -
Stecken Sie das mitgelieferte Netzteil in eine freie Steckdose und verbinden Sie es mit der Stromversorgungsbuchse **12V ~ AC IN** der XBASE 999. Sollten Sie aus irgendeinem Grund nicht das original Netzteil benutzen, so achten Sie bitte darauf, ein Wechselspannungsnetzteil (AC/AC) mit 12 V ~ und mindestens 1A zu verwenden.
Verbinden Sie die Xbase niemals mit einem AC/DC Netzteil ! - die XBASE 999 könnte Schaden nehmen !

Audioverbindungen
Schalten Sie bitte sowohl die XBASE als auch ihr Mischpult aus !

Die XBASE verfügt über einen Mainausgang, an dem alle Audiosignale aller Instrumente anliegen. Wird ein Kabel in einen Einzelausgang gesteckt, wird das entsprechende Instrument von dem Mainbus entfernt.
Alle Audioausgänge sind unsymmetrisch.
Verwendet man für den Mainausgang ein Insert Kabel, so hat man Zugriff auf das Mix- Signal und auf das Ausgangssignal des Filters.

Verbinden Sie nun die gewünschten Audioausgänge über 6.3 mm Klinkenkabel mit den Audioeingängen ihres Mischpultes.

MIDI Verbindungen
Über die MIDI- In Buchse kann die XBASE 999 von MIDI- fähigen Geräten, wie z.B. Masterkeyboards, Computern etc. angesteuert bzw. synchronisiert werden.

Hinweis: Senden Sie immer so wenig Midi- Daten wie nötig. Je mehr Daten über die Midi -Leitung gehen desto schlechter wird das Timing. Sehen sie in der MIDI Implementationtabelle am Ende dieses Manuals nach, welche Daten von der XBASE verarbeitet werden.

Verbinden Sie die MIDI-In Buchse der XBASE 999 mit der MIDI- Out Buchse des anzuschließenden Gerätes.

MIDI OUT
Über die MIDI-Out Buchse sendet die XBASE 999 MIDI-Daten an andere Geräte, wie z.B. Computer, Synthesizer etc. Verbinden Sie die MIDI- Out Buchse der XBASE 999 mit der MIDI- IN Buchse des anzuschließenden Gerätes.

MIDI- Thru
MIDI- Daten, die am MIDI- In Anschluß anliegen werden durchgeschleift und über die MIDI-Thru Buchse wieder unverändert ausgegeben. Hier können weitere MIDI- fähige Geräte angeschlossen werden.

Schnellstart - Erstes Einschalten

Schließen Sie die XBASE 999 an einen geeigneten Verstärker oder an ein Mischpult an.
Bevor Sie einschalten, drehen Sie bitte sowohl den Phones- als auch den Master-Fader am Mischer auf 0.
Nach dem Einschalten werden Sie durch folgende Anzeige begrüßt:

```
WELCOME TO THE
BEATS OF JOMOX
```

Betätigen Sie die **(Start)-**Taste, um den Sequenzer zu starten. Jetzt können Sie den Master- bzw. den Phonesregler auf eine für Sie angenehme Lautstärke drehen. Bitte beachten Sie, das der Master Volume Regler nur in Software arbeitet und die interne Dynamik herabsetzen kann. Für die beste Performance lassen Sie ihn am besten auf 127 und benutzen Sie den Mixer zur Lautstärkeeinstellung.

Mit den 16 **(Step)-**Tasten können Sie ein anderes Pattern der aktuellen Bank auswählen. Alternativ kann man mit den **(Up)-** und **(Down)-**Tastern das gleiche erreichen. Um zwischen den verschiedenen Bänken umzuschalten drücken Sie einfach auf die **(Bank)-**Taste, Sie können hiermit zyklisch die Banknummer durchschalten. Wenn Sie die Geschwindigkeit verändern möchten, drücken Sie einfach auf die **(Master)-**Taste gefolgt von der **(Right)-**Taste. Regeln Sie jetzt die Geschwindigkeit mit dem **(Data/Tempo)-**Encoder.
Nun wissen Sie wie man Patterns auswählt, und als nächstes lernen Sie die unterschiedlichen Modi der XBASE 999 kennen. Nach dem Einschalten befinden Sie sich zunächst im Perform Mode, was bedeutet dass alle Steps einer Instrumenten - Spur auf den gleichen Sound Buffer zugreifen, d.H. die Soundeinstellungen sind für jeden Step gleich. Den Encodern sind zunächst die Parameter der Bassdrum zugeordnet. Über die Encoder können Soundveränderungen bei laufendem Sequenzer vorgenommen werden. Neben jedem Encoder befindet sich eine LED welche grün leuchtet, wenn der jeweilige Parameter bei dem ausgewählten Instrument existiert. Wollen Sie ein anderes Instrument editieren, drücken Sie die **(Write)-**Taste - Sie befinden sich jetzt im Perform Write Modus. Nun wählen Sie über die Instrument Tasten das gewünschte Instrument aus, und sofort zeigen die LEDs die Parameter des gewählten Instruments an. Sollten Sie das Instrument nicht bei laufendem Sequenzer editieren wollen, müssen Sie durch erneutes Betätigen des **(Write)-**Tasters den Perform Write Modus wieder verlassen, damit Sie das Instrument mit der entsprechenden Instrument Taste Triggern können.
Als nächstes sehen wir uns den Master Modus an. Drücken Sie dazu die **(Master)-**Taste. Nun sind den Encodern die individuellen Instrument Volumes zugeordnet, und darüber hinaus kann ein einzelnes Instrument durch Druck auf den entsprechenden Encoder stummgeschaltet werden. Die LEDs neben den Encodern zeigen an, ob ein Instrument stummgeschaltet ist oder nicht. Das Stummschalten der Instrumente ist unabhängig vom Betriebsmodus in welchem sich die XBASE 999 befindet, d.h. egal ob sie sich im Perform-, im Pattern-, im Edit- oder

m Mastermodus befinden. Ein Drücken auf z.B. Encoder 1 führt immer zum Stummschalten der Bassdrum.

Programmieren Sie nun ihr erstes eigenes Drumpattern. Schalten Sie dazu zunächst mittels **(Bank)-**Taste auf Bank 3. Mittels **(Step 1)-** Taste wählen Sie das erste freie Pattern aus. Begeben Sie sich nun in den Perform Write Modus und wählen Sie durch Druck auf die entsprechende Instrument Taste z.B. die Bassdrumspur aus. Starten Sie jetzt den Sequenzer und betätigen Sie die gewünschten **(Step)**- Tasten. Mit den Instrumenten-Tasten können Sie eine andere Spur anwählen und nach und nach ihr Drumpattern programmieren. Wollen Sie eine Betonung setzen, so drücken Sie die entsprechende Instrument Taste ein weiteres Mal, woraufhin die Instrumenten-LED blinkt. Wenn Sie nun mit den Step Tasten einen Accent setzen, leuchtet die entsprechende Step-LED orange.
Nun wollen wir uns den Pattern Mode ansehen. Drücken Sie dazu auf die **(Pattern)-**Taste. Hören Sie sich am besten zunächst ein paar Werkspattern an, um sich mit den Möglichkeiten der XBASE 999 vertraut zu machen.
Eigentlich funktioniert die Pattern-Programmierung genauso wie im Perform Mode, nur besitzt jetzt jeder Step einer Spur einen eigenen Sound Buffer, d.h. Sie können auf jedem Step eine andere Soundeinstellung abspeichern. Wählen Sie also zunächst ein freies Pattern aus. Drücken Sie nun falls die Patt LED noch nicht leuchtet die **(Patt)-**Taste gefolgt von der **(Write)-**Taste.
Wählen Sie nun mit den **(Instrument)-**Tasten z.B die Bassdrum aus. Wenn Sie Steps setzen wollen ist es wichtig, daß Sie die entsprechende **(Instrument)-**Taste gedrückt lassen während Sie Steps auswählen. Die ausgewählten Steps werden jetzt durch Blinken angezeigt. Mit dem **(Data/Temp)-**Encoder können Sie nun eine Bass Drum aus den abgespeicherten Drum Kits auswählen. Darüberhinaus können Sie sich mit Hilfe der Instrumenten-**(Encoder)** auch eine eigene Bass Drum einstellen. Wenn Sie nun die **(Write)-**Taste zweimal hintereinander betätigen, wird ihre Auswahl gespeichert und Sie können die nächsten Steps auswählen. So ist es möglich auf jedem Step eine andere Bass Drum zu programmieren. Dies gilt natürlich für alle Instrumente.
Wenn Sie mit der Programmierung ihres Patterns zufrieden sind, lassen Sie uns das Filter anhören. Dazu sollten Sie zunächst einzelne Instrumente in das Filter routen. Zusätzlich können Sie auch mittels externen Filtereingängen ein externes Instrument bearbeiten.
Das Routing nehmen Sie folgendermaßen vor:
Betätigen Sie die **(Cancel/Shift)-**Taste gefolgt von **(Step)-**Taste 8.
Nun erscheint im Display:
Mit den **(Instrumenten)-**Tasten wählen Sie die einzelnen Instrumente aus, die vom Filter bearbeitet werden sollen. Das Display zeigt dann z.B. folgendes an:

```
Filter Routing    Perf000
xxxxxxxxx_Stereo Ed124
```

Wählen Sie nun im Pattern Write Modus mittels **(Filter)-**Taste die Filterspur an. Im Display wird nun jeder Step durch ein „x" dargestellt. Die obere Zeile zeigt den linken Kanal des Filters an, die untere die rechte. Durch nochmaliges drücken auf die **(Filter)-**Taste wechseln Sie den aktuell zu bearbeitenden Kanal. Der Cursor springt in die entsprechende Zeile. Um eine Filtersequenz zu programmieren müssen Sie mit den **(Step)-**Tasten die Steps auswählen, an denen sich die Parameter ändern sollen. Also wählen Sie z.B Step 1, 5, 9 und 13 an. Nun zeigt das Display an den entsprechenden Stellen kein „x" mehr, sondern einen Balken an. Dieser Balken stellt den Wert an diesem Step dar. Sobald ein Step gesetzt wird leuchtet die jeweilige LED neben dem zugeordneten **(Encoder)**. Mit diesem können Sie den aktuell ausgewählten Parameter verändern. Mit der **(Left)-** und der **(Right)-**Taste können Sie auswählen, welchen Parameter Sie bearbeiten wollen. Zur Verfügung stehen:

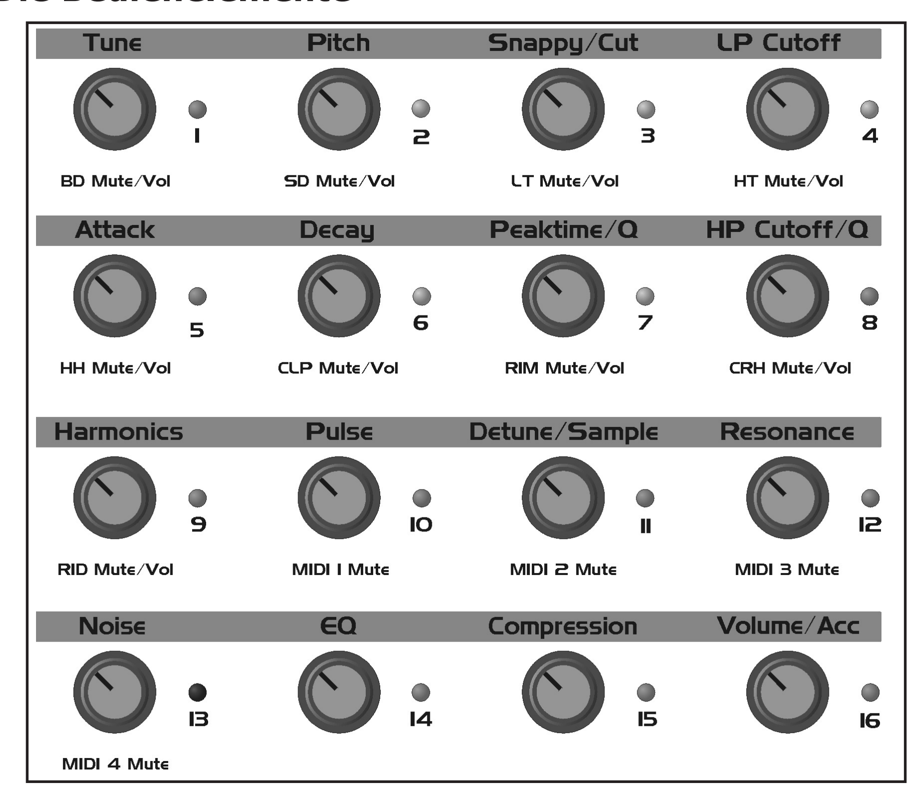
C - Cutoff
Q - Bandbreite (Güte)
R - Resonanz
V - Lautstärke



Wenn Ihnen ein Pattern gefällt, sollten Sie es speichern. Dies erreichen Sie durch Drücken auf **(Shift/Cancel)** gefolgt von **(Step)-**Taste 3.

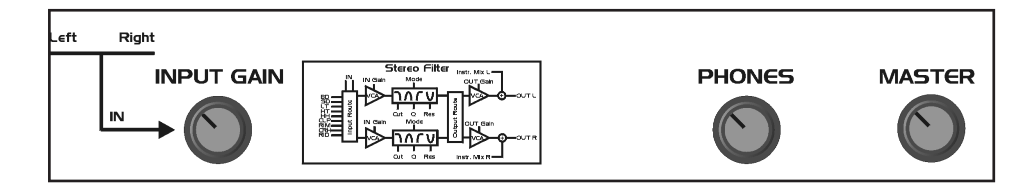
Viel Spaß beim Ausprobieren.

Die Bedienelemente



Edit Encoder 1 - 16 und LEDs
Den 16 Encodern und LEDs sind, je nach Modus, unterschiedliche Funktionen zugeordnet.
Grundsätzlich können die der Beschriftung entsprechenden Instrumente mit einem Druck auf den jeweiligen Encoder stummgeschaltet werden. Ist ein Instrument stummgeschaltet, so blinkt die rechts vom Encoder angeordnete LED rot.

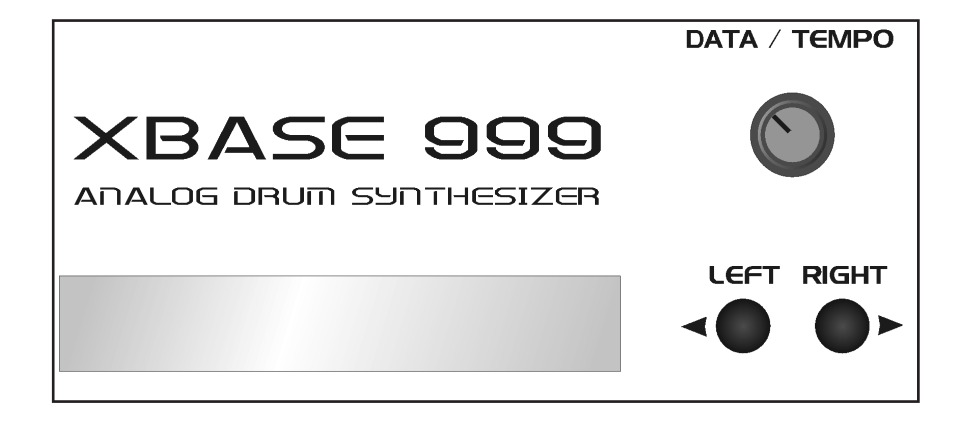
Im Master Mode dienen die Encoder dem Einstellen der einzelnen Instrumentenlautstärken.
Im Edit Mode gilt die orange unterlegte Beschriftung oberhalb der einzelnen Encoder. Die LEDs geben Auskunft darüber, ob der jeweilige Parameter bei dem ausgewählten Instrument editiert werden kann, sie leuchten in diesem Fall grün.



Input Gain
Mit diesem Regler wird die Eingangsverstärkung des externen Filter-eingangs eingestellt.

Phones
Mit diesem Regler bestimmen Sie die Kopfhörerlautstärke.

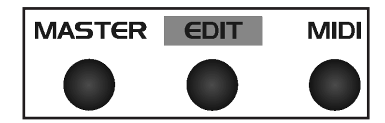
Master
Mit diesem Regler stellen Sie die Gesamtlautstärke ein.



Data/Tempo

Dieser Encoder dient dem Verändern von Parametern, die Sie mit den beiden Tasten **(Left)** und **(Right)** ausgewählt haben. Außerdem wird mit diesem Encoder das Tempo des Sequenzers eingestellt.

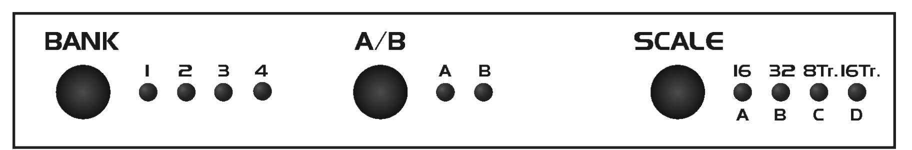
Left/Right
Diese Taster dienen der Navigation im Display Menu.



Master
Mit diesem Taster gelangen Sie in den Master Mode, im Display erscheint rechts unten : **<Ma>**

Edit
Mit diesem Taster wechseln Sie in den Edit Mode, im Display erscheint rechts unten: **<Ed>**

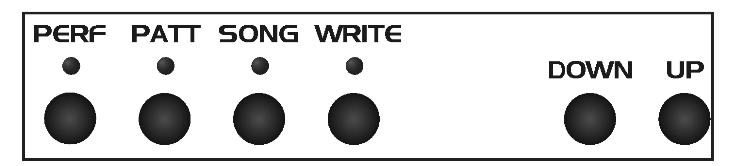
Midi
Mit diesem Taster wechseln Sie in den Midi Mode.



Bank
Mit dem Bank Taster können Sie zyklisch zwischen den vier Pattern Bänken umschalten.

A/B
Mit diesem Taster schalten Sie zwischen den beiden alternativen Pattern A und B um.

Scale
Mit diesem Taster schalten Sie zyklisch zwischen verschiedenen Quantisierungen um. Dies sind im einzelnen: 1/16 , 1/32 , 1/8 Triolen und 1/16 Triolen



Perf
Dieser Taster aktiviert den Performance Modus des Sequenzers.

Patt
Dieser Taster aktiviert den Pattern Modus des Sequenzers.

Song
Dieser Taster aktiviert den Song Modus.

Write
Mit diesem Taster gelangen sie, entsprechend dem momentan gewählten Modus, in den Performance Write, den Pattern Write oder den Song Write Modus.

Down/Up
Diese beiden Taster dienen dem Pattern Wechsel

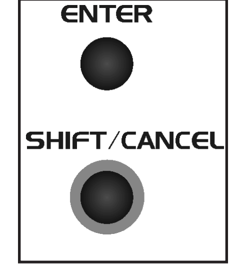


Start
Mit diesem Taster starten sie den Sequenzer.





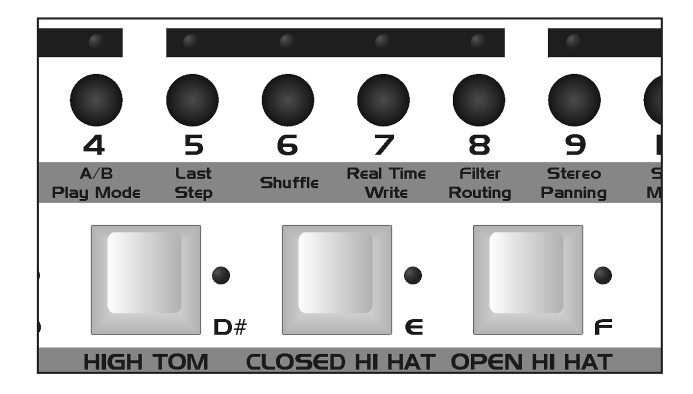
Stop
Mit dieser Taste halten Sie den Sequenzer an.



Enter
Mit diesem Taster müssen diverse Einstellungen bestätigt werden.

Shift/Cancel
Durch Drücken dieser Taste kommen Sie an die 2nd Functions der Taster 1...16, außerdem können Sie diese Taste zum Abbrechen von Funktionen benutzen.

Scale Balken
Die mit orangenen bzw. schwarzen Balken, die mit D, C, B und A bezeichnet sind, geben an, wo die Grundschläge des gewählten Scalings liegen.



Step 1...16 Taster und LEDs
Mit den 16 Step Tastern werden Patterns programmiert und ausgewählt. Darüberhinaus bieten sie in Kombination mit der Shift Taste Zugriff auf 2nd Funktions entsprechend der orange unterlegten Beschriftung.

Instrumenten Tasten
Diese Tasten dienen dem Triggern und dem Auswählen von Instrumenten.

Der Master Mode

Der Master Mode dient der Auswahl, dem Benennen und Speichern von Drumkits. Sie erkennen den Mastermode an einem Ma rechts unten im Display.
Mit den Reglern können Sie im Mastermode die einzelnen Volumes verändern (siehe Beschriftung). Im Display erscheinen links unten Balkenanzeigen, welche die Einzellautstärken anzeigen.
Außerdem können Sie die Instrumente durch Drücken auf die **(Edit Encoder)** stummschalten. Ist ein Instrument stummgeschaltet blinkt die zugehörige LED rot.

```
Init Kit 000Kick    Perf000
████████    Vol127 Ma B124
```

Mit den **(Left)** und **(Right)** Tastern können Sie folgende Parameter auswählen. Wenn Sie den **(Master)** Taster gedrückt haben, befinden Sie sich zunächst im Kit Auswahl Parameter:

Kit Auswahl
Mit dem **(Data/Tempo)** Encoder können Sie zwischen 255 Drum Kits auswählen.

```
Init Kit 000Kick    Perf000
████████    Vol127 Ma B124
```

Beats per Minute
<BPM> <MIDI/039-255>
Mit diesem Parameter kann die Geschwindigkeit des Sequenzers in Viertel pro Minute eingegeben werden.Die niedrigste Geschwindigkeit unter 39 BPM schaltet auf Midiclock-Syncronisation um.

```
Init Kit 000Kick    Perf000
BPM  161 Name GO!Ma B124
```

Benennung eines Kits
Bewegen Sie den Kursor auf **<Name GO!>**. Betätigen Sie nun die Enter Taste, der Cursor springt auf den Kit Namen. Mit dem **(Data/Tempo)** Encoder können Sie nun einen Buchstaben wählen. Mit den **(Left)** und **(Right)** Tasten gelangen Sie zum nächsten Buchstaben. Abschließend drücken Sie die Entertaste, im Display können Sie lesen:

```
Init Kit 000Kick    Perf000
BPM 124Name GO!  Ma 124
```

```
Init Kit 000Kick    Perf000
BPM 124Name OK? Ma B124
```

```
Init Kit 048Kick    Perf000
Drum kit stored  Ma B124
```

Display Contrast
<Contr> <030-110>
Bewegen Sie den Cursor auf den Kontrast Parameter. Hier können Sie den Kontrast des Displays anpassen.

```
Init Kit 000Kick    Perf000
Contr036MemPrOFF Ma B124
```

Memory Protect
<MemPr>   <on/off>

```
Init Kit 000Kick    Perf000
Contr036MemPrOFF Ma B124
```

Bewegen Sie den Cursor auf den Memory Protect Parameter. Steht dieser Parameter auf <ON>, können weder Drumkits noch Patterns gespeichert werden.

Initialisierung aller Parameter
<Init>   <GO!>

```
Init Kit 000Kick    Perf000
Init GO!           Ma B124
```

Um alle Parameter der XBASE 999 zu initialisieren, wählen Sie diesen Parameter aus und bestätigen Sie mit der **(ENTER**) Taste.
Nun erscheint im Display:

```
Init Kit 000Kick    Perf000
Are you shure?NO MaB124
```

```
Init Kit 000Kick    Perf000
Are you shure?YESMaB124
```

Ändern Sie den Parameter mit dem **(DATA/Tempo)** Encoder auf **<YES>**. Nach einer weiteren Bestätigung mit der **(Enter)** Taste wird die Maschine initialisiert.

Vorsicht alle Daten werden nun gelöscht ! (Bis auf die Samples)

Hinweis: Falls Memory Protect auf ON steht werden Sie darauf hingewiesen. Gehen Sie in diesem Fall vorher auf den Parameter Memory Protect on stellen Sie ihn auf OFF.

Edit Mode

Im Edit Mode werden sämtliche Instrumenten Parameter verwaltet. Nachdem Sie durch Drücken der **(Edit)** Taste in den Edit Mode gewechselt sind, können Sie, genau wie auch schon im Master Mode, mit den **(Left)** und **(Right)** Tasten durch die verschiedenen Parameter navigieren. Im Edit Mode sind den **(Edit Encodern)** die Instrumenten Parameter zugeordnet. Die neben den Encodern angeordneten LEDs leuchten grün, wenn ihnen ein Parameter zugeordnet ist.
Der erste Menupunkt der automatisch ausgewählt wird, sobald die **(Edit)** Taste betätigt wird ist :

```
Init Kit 000 Kick Perf000
Tune 104Pitch016 Ed B124
```

Auswählen eines Drumkits
Mit dem **(Data/Tempo)** Encoder können Sie zwischen 255 Drumkits umschalten. Ein Drumkit umfasst alle Soundparameter aller Instrumente.

```
Init Kit 000 Snar Perf000
Tune 104Snapp016 Ed B124
```

Auswählen eines Instruments
Bewegen Sie den Cursor auf den Instrumentenparameter. Nun drehen Sie an dem **(Data/Tempo)** Encoder bis das gewünschte Instrument im Display erscheint.
Die zweite Methode um ein ein Instrument auszuwählen ist über die Instrumententaster im Edit Write Mode. Hierzu drücken Sie bitte die Write Taste während Sie im Edit Mode sind. Automatisch ist die Bass Drum als erstes Instrument ausgewählt, und Sie können jetzt über die Instrumententaster das gewünschte Instrument wählen, welches im Display angezeigt wird.

Im folgenden werden die einzelnen Instrumente und ihre Parameter erklärt.

analoge Klangerzeugung - Bass Drum

Tune
<Tune>   <000-127>

```
Init Kit 000 Kick Perf000
Tune 104Pitch016 Ed B124
```

Dieser Parameter bestimmt die Modulationsintensität der Pitchhüllkurve. Hohe Werte führen zum typischen "Kick in die Magengrube", wie man es von der 909 her kennt, während man bei niedrigen Werten weiche, 808 typische, Bass Drums bis hin zu Bässen erhält.

Pitch   <Pitch>   <000-127>

```
Init Kit 000 Kick Perf000
Tune 104Pitch016 Ed B124
```

Hiermit wird der Grundton der Bass Drum innerhalb weiter Grenzen bestimmt. Das Resultat sind Sub Bässe bis hin zu recht hohen Klängen, bei denen man eigentlich schon nicht mehr von einer Bass Drum sprechen kann.
Hinweis: Verwechseln Sie bitte nicht den Tune und den Pitch Parameter. Da der Parameter Tune bei dem historischen Vorbild der TR909 eigentlich die Pitch-Hüllkurve war, heißt er nur bei der Bassdrum so. Bei allen anderen Instrumenten heißt der Tonhöhenparameter "Tune" !

Attack
<Attac>   <000-127>

```
Init Kit 000 Kick Perf000
Attac016Decay000 Ed B124
```

Zusätzlich zum VCO wird der Bass Drum in der Attackphase ein Gemisch aus Rauschen und einem Pulsesignal, dessen Anteile individuell eingestellt werden können (siehe unten), zugemischt. Mit Attack regeln Sie die Intensität dieses Signals.

Decay
<Decay>   <000-127>

```
Init Kit 000 Kick Perf000
Attac016Decay000 Ed B124
```

Mit diesem Prameter stellen Sie ein, wie lange die Bass Drum ausklingt.

Gate
<Gate>   <000-015>

```
Init Kit 000 Kick Perf000
Gate 008Harmo016 Ed B124
```

dieser Parameter bestimmt die Gate-Zeit des Triggersignals. Es ist die Länge der Attack-Phase und reicht von 0.5ms bis 4.5ms. Bei niedrigen Werten klingt die Bass Drum klickend, hohe Werte führen zu volleren, klatschenderen Bass Drums.
Hinweis: dieser Parameter ist dem Encoder mit der Beschriftung Peaktime/Q zugeordnet!

Harmonics
<Harmo>   <000-127>

```
Init Kit 000 Kick Perf000
Gate 008Harmo016 Ed B124
```

Harmonics kontrolliert das Obertonspektrum des Bassdrum VCOs. Die ursprünglich nahezu sinusförmige Wellenform des VCOs kann kontinuierlich in eine parabolische Wellenform verzerrt werden. Der entstehende Klang ist härter, paukenartig.

Pulse
<Pulse>   <000-127>

```
Init Kit 000 Kick Perf000
Pulse016Noise127 Ed B124
```

Regelt den Anteil des Pulsesignals der Attackphase.

Noise
<Noise>   <000-127>

```
Init Kit 000 Kick Perf000
Pulse016Noise127 Ed B124
```

Regelt den Anteil des Rauschsignals der Attackphase.

EQ
<EQ>   <000-007>

```
Init Kit 000 Kick Perf000
EQ    000Compr000 Ed B124
```

Am Ausgang besitzt die Bass Drum ein flaches Filter, welches die Bass Drums glättet. Der Klang bleibt unbearbeitet, wenn dieser Parameter auf 0 steht.

Compress
<Compr>   <000-127>

```
Init Kit 000 Kick Perf000
EQ    000Compr000 Ed B124
```

Hiermit lässt sich einstellen, wie stark die Bass Drum komprimiert werden soll. Dies beeinflusst nur den

ausklingenden Teil der Lautstärke-Hüllkurve. Somit ist der Effekt eher eine Expansion der Dynamik. Die Funktion ist sehr nützlich für kurze und klickende Bass Drums und zur Anpassung an die Raumgröße.

Level
<Level> <000-127>
Hiermit stellen Sie die Lautstärke der Bass Drum ein.

```
Init Kit 000 Kick Perf000
Level127VelocON Ed B124
```

Velocity
<Veloc> <ON/OFF>
Wenn Velocity auf <ON> steht, wird die Anschlagsgeschwindigkeit von empfangenen MIDI – Noten ausgewertet.

```
Init Kit 000 Kick Perf000
Level127VelocON Ed B124
```

Scale
<Scale> <LIN/SEM>
Mit diesem Parameter bestimmen Sie ob der Pitch Parameter die Bass Drum Tonhöhe linear oder in Halbtönen beeinflusst. Bitte beachten Sie, dass der analoge Bass Drum Oszillator gewisse Toleranzen aufweist und nicht wie ein reiner Synthesizer-Oszillator aufgebaut ist. Daher kann die Stimmung von reinen Musikintervallen etwas abweichen.

```
Init Kit 000 Kick Perf000
ScaleSEMInit OFF Ed B124
```

Inititialisieren
<Init> <ON/OFF>
Wenn Sie diesen Parameter auf <ON> stellen, werden alle Klangparameter der Bass Drum augenblicklich initialisiert.
Hinweis: Nur der Editbuffer der Bass Drum wird initialisiert, d.h. es wird nichts gespeichert !

```
Init Kit 000 Kick Perf000
ScaleSEMInit OFF Ed B124
```

Snaredrum

Tune
<Tune> <000-127>
Dieser Parameter bestimmt den Grundton der Snare.

```
Init Kit 000 Snar Perf000
Tune 072Snapp125 Ed B124
```

Snappy
<Snapp> <000-127>
Mit Snappy stellen Sie den Rauschanteil der Snaredrum ein.

```
Init Kit 000 Snar Perf000
Tune 072Snapp125 Ed B124
```

Decay
<Decay> <000-127>
Bestimmt die Länge der Rauschfahne.

```
Init Kit 000 Snar Perf000
Decay104Detun000 Ed B124
```

Detune
<Detun> <000-127>
Hiermit können die beiden Snaredrum Oscillatoren gegeneinander verstimmt werden.

```
Init Kit 000 Snar Perf000
Decay104Detun000 Ed B124
```

Noise Tune
<NoiTu> <000-127>

```
Init Kit 000 Snar Perf000
NoiTu025Level127 Ed B124
```

Mit diesem Parameter kann man den Rauschanteil stimmen. Wird Noise Tune auf 0 gestellt, ist das Rausch - Signal abgeschaltet. Nun hört man nur noch die beiden Oszillatoren. Je nach Tuning können unterschiedliche Percussioninstrumente erzeugt werden, welche ähnlich wie ein Rim Shot, Cow Bell oder Tom Tom klingen.

Level
<Level> <000-127>

```
Init Kit 000 Snar Perf000
NoiTu025Level127 Ed B124
```

Hiermit bestimmen Sie die Lautstärke der Snaredrum.

Velocity
<Veloc> <ON/OFF>

```
Init Kit 000 Snar Perf000
VelocOFFInit OFF Ed B124
```

Wenn dieser Parameter auf <ON> steht, wird die Lautstärke der Snare-drum von eintreffenden Note On Velocity Werten beeinflußt.

Initialisierung
<Init> <ON/OFF>

```
Init Kit 000 Snar Perf000
VelocOFFInit OFF Ed B124
```

Wenn Sie diesen Parameter auf <ON> stellen, werden alle Parameter auf einen Standardwert gestellt.

Lo Tom

Tune
<Tune> <000-127>

```
Init Kit 000 LoTo Perf000
Tune 063Decay126 Ed B124
```

Grundton des LoTom Oszillators.

Decay
<Decay> <000-127>

```
Init Kit 000 LoTo Perf000
Tune 063Decay126 Ed B124
```

bestimmt die Länge des Ausklingens.

Level
<Level> <000-127>

```
Init Kit 000 LoTo Perf000
Level127VelocON Ed B124
```

Hiermit bestimmen Sie die Lautstärke des Lo Toms.

Velocity
<Veloc> <ON/OFF>

```
Init Kit 000 LoTo Perf000
Level127VelocON Ed B124
```

Wenn dieser Parameter auf <ON> steht, wird die Lautstärke des Lo Toms von eintreffenden Note On Velocity Werten beeinflußt.

Initialisierung
<Init> <ON/OFF>
Wenn Sie diesen Parameter auf <ON> stellen, werden alle Parameter auf einen Standartwert gestellt.

```
Init Kit 000 LoTo Perf000
Init OFF         Ed B124
```

Hi Tom

Tune
<Tune> <000-127>
Grundton des HiTom Oszillators. Der Grundton ist höher als der Grundton des LoTom Oszillators.

```
Init Kit 000 HiTo Perf000
Tune 063Decay126 Ed B124
```

Decay
<Decay> <000-127>
Bestimmt die Länge des Ausklingens.

```
Init Kit 000 HiTo Perf000
Tune 063Decay126 Ed B124
```

Level
<Level> <000-127>
Hiermit bestimmen Sie die Lautstärke des Hi Toms.

```
Init Kit 000 HiTo Perf000
Level127VelocON Ed B124
```

Velocity
<Veloc> <ON/OFF>
Wenn dieser Parameter auf <ON> steht, wird die Lautstärke des Hi Toms von eintreffenden Note On Velocity Werten beeinflußt.

```
Init Kit 000 HiTo Perf000
Level127VelocON Ed B124
```

Initialisierung
<Init> <ON/OFF>
Wenn Sie diesen Parameter auf <ON> stellen, werden alle Parameter auf einen Standardwert gestellt.

```
Init Kit 000 HiTo Perf000
Init OFF          Ed B124
```

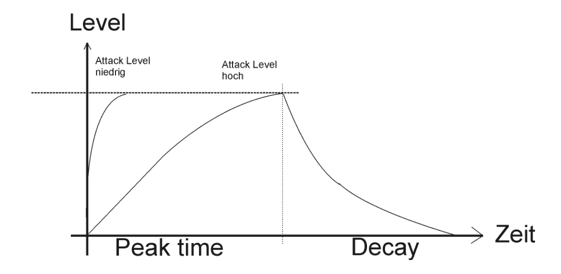
Sample - Instrumente

Während Bass Drum, Snaredrum und Tom Toms von analogen Schaltungen erzeugt werden, basieren die Instrumente Hihats, Clap, Crash und Ride auf 8-bit Samples. Jede Sample Stimme durchläuft einen analogen VCA, welcher dem Sample eine Lautstärkehüllkurve aufprägt. Diese VCA - Hüllkurve ist für alle Sampleinstrumente identisch aufgebaut, und kann jeweils durch die Parameter Attack, Peak Time und Decay beeinflußt werden.

Die VCA Hüllkurve

Der **Attack**-Parameter bestimmt die Attack-Intensität des Sounds. Je niedriger der Attack-Level eingestellt wird, desto schneller steigt die Lautstärke an.
Bitte beachten Sie, dass bei **Attack**-Werten > 0 auch die **Peak Time** > 0 eingestellt werden muß, da sonst die Hüllkurve nicht ansteigen kann bevor sie schon wieder fällt was zu einem schwachen Signal führt.
Die **Peak Time** bestimmt die Länge der Attack-Phase.
Der **Decay-**Parameter bestimmt die Länge der Decay-Phase.

Wenn der "**Peak Time**"**-**Parameter auf 000 steht, startet die Decay Phase sofort nach dem Triggern des Instruments. Man erhält die kürzeste Hüllkurve, indem man Peaktime auf 000 dreht und eine sehr kurze Decay Phase einstellt.



Hi Hat

Die "Hi Hat"–Instrumente weisen eine Besonderheit auf: Hinter der Hüllkurve befindet sich ein resonantes, analoges HP/LP Filter, das bei Bedarf in den Signalweg geschaltet werden kann. Alternativ zum Sample kann auch weißes Rauschen als Signalquelle verwendet werden, was das Instrument wieder in eine rein analoges verwandelt. Closed und Open Hi Hat sind nur alternativ spielbar, also nicht gleichzeitig verfügbar.

Tune

<Tune>   <000-127>

```
Init Kit 000 HiHa Perf000
Tune 050CHAtt000 Ed  B124
```

Hiermit bestimmen Sie die Abspielgeschwindigkeit des "Hi Hat"-Samples.
Diese Einstellung gilt sowohl für die Open- als auch für die Closed Hi Hat! Initialwert ist 50, was das Sample in derselben Tonhöhe abspielt wie es aufgenommen wurde.

Closed Hi Hat Attack

<CHAtt>   <000-127>

```
Init Kit 000 HiHa Perf000
Tune 050CHAtt000 Ed B124
```

Dieser Parameter bestimmt die Attack-Intensität der "Closed Hi Hat"-Hüllkurve.
Hohe Werte können beispielsweise dazu dienen, ein rückwärts abgespieltes Sample langsam einzufaden.
Bitte beachten Sie, dass bei **Attack**-Werten größer 0 auch die **Peak Time** größer 0 eingestellt werden muß, da sonst die Hüllkurve nicht bis zum Gipfelpunkt ansteigen kann bevor sie schon wieder fällt, was zu einem schwachen Signal führt.

Closed Hihat Decay
<CHDec> <000-127>

```
Init Kit 000 HiHa Perf000
CHDec005CHPkT000 Ed B124
```

Bestimmt die Länge der Decay Phase.

Closed Hi Hat Peak Time
<CHPkT> <000-127>

```
Init Kit 000 HiHa Perf000
CHDec005CHPkT000 Ed B124
```

Hiermit bestimmen Sie, wie lang die "Closed Hi Hat"-Hüllkurve offen bleibt, bevor die Decay-Phase beginnt. Wenn ein hoher **"Peak Time"**-Wert gewählt wird, hört man Veränderungen der **Attack**-Einstellung sehr deutlich. Eine Änderung der **Decay**-Zeit ist dann allerdings nur sehr wenig hörbar, da das Sample eventuell schon komplett abgespielt wurde, bevor die Decay-Phase starten konnte. Dies trifft natürlich umso mehr zu, je höher die Abspielgeschwindigkeit (**Tune**) ist.

Open HiHat Attack
<OHAtt> <000-127>

```
Init Kit 000 HiHa Perf000
OHAtt000OHDec016 Ed B124
```

Dieser Parameter bestimmt die Attack Intensität der Open Hihat Hüllkurve. Hohe Werte können beispielsweise dazu dienen, ein rückwärts abgespieltes Sample langsam einzufaden.

Open Hihat Decay
<OHDec> <000-127>

```
Init Kit 000 HiHa Perf000
OHAtt000OHDec016 Ed B124
```

Decay bestimmt die Länge der Decay Phase der Hüllkurve.

Open Hihat Peak Time
<OHPkT> <000-127>

```
Init Kit 000 HiHa Perf000
OHPkT000Smple909 Ed B124
```

Hiermit bestimmen Sie, wie lang die Hihat Hüllkurve offen bleibt, bevor die Decay Phase beginnt.

Hihat Sample Select
<Smple> <909/808/CR7/JMX/S05-S31>

```
Init Kit 000 HiHa Perf000
OHPkT000Smple909 Ed B124
```

Hier können Sie aus insgesammt 31 Samples auswählen. Die ersten vier Samples sind fest und die restlichen können von Benutzer gegen eigene ausgetauscht werden.
(Siehe www.jomox.de)
Die festen Samples sind:
909 dies ist ein Sample der TR909 Hihat
808 dies ist ein Sample der TR808 Hihat
CR7 dies ist ein Sample der CR78 Hihat
JMX dies ist ein Sample einer akustischen Hihat

Reverse Play
<Revrs> <ON/OFF>

```
Init Kit 000 HiHa Perf000
RevrsOFFSourcNOR EdB124
```

ON - Die Samples der Closed und Open Hihat werden rückwärts abgespielt.
OFF - Die Samples werden vorwärts abgespielt.

Source
<Sourc>   <NOR/FIL/NOI>

```
Init Kit 000 HiHa Perf000
RevrsOFFSourcNOR Ed B124
```

Mit dem Source Parameter können Sie entscheiden, welches Signal in den Hihat VCA geroutet wird.

Zur Auswahl stehen:

NOR Die Hihat Samples werden direkt in den VCA geleitet, das Filter wird in diesem Fall nicht benutzt.
FIL Die Hihat Samples werden durch das Filter geleitet und gehen anschließend in den VCA.
NOI Anstatt der Samples wird weißes Rauschen durch das Filter geleitet und geht anschließend durch den VCA.

High Pass Filter Cutoff
<CutHP>   <000-127>

```
Init Kit 000 HiHa Perf000
CutLP100CutHP075 Ed B124
```

<127> bedeutet, daß fast alle tiefen Frequenzen weggefiltert werden. Wird dieser Wert erniedrigt, werden tiefe Frequenzen lauter. Ein Hochpassfilter ist ein Filter das tiefe Frequenzen wegfiltert.
Das "Hi Hat"-Filter arbeitet nur, wenn im Parameter Source entweder FIL (Sample-> Filter) oder NOI (Noise -> Filter) eingestellt ist.

Low Pass Filter Cutoff
<CutLP>   <000-127>

```
Init Kit 000 HiHa Perf000
CutLP100CutHP075 Ed B124
```

Bei einem Wert von<127> bleibt das Signal unbearbeitet. Ein niedrigerer Wert führt dazu, daß hohe Frequenzen zunehmend weggefiltert werden.
Beide Filter formen zusammen einen Bandpass. Stellen Sie die Teilbänder so ein, bis Sie das gewünschte Ergebnis erhalten.

Filter Resonanz
<Reson>   <000-127>

```
Init Kit 000 HiHa Perf000
Reson100Level127 Ed B124
```

Dieser Parameter beeinflußt die Resonanz des resultierenden Bandpassfilters. <000> bedeutet, daß beide Filter keine Resonanz haben.

Lautstärke
<Level>   <000-127>

```
Init Kit 000 HiHa Perf000
Reson100Level127 Ed B124
```

Bestimmt die Lautstärke der Hihats.

Velocity
<Veloc>   <ON/OFF>

```
Init Kit 000 HiHa Perf000
VelocON Init OFF Ed B124
```

Wenn dieser Parameter auf <ON> steht, wird die Lautstärke der Hihats von eintreffenden Note On Velocity Werten beeinflußt.

Initialisierung
<Init>   <ON/OFF>

```
Init Kit 000 HiHa Perf000
VelocON Init OFF Ed B124
```

Wenn Sie diesen Parameter auf <ON>

stellen, werden alle Parameter auf einen Standardwert gestellt.

Clap, Rim, Crash und Ride

Die Parameter von Clap, Rim, Crash und Ride sind gleich. Daher werden alle Parameter am Beispiel des Claps erklärt.

Tonhöhe
<Tune> <000-127>

```
Init Kit 000 Clap Perf000
Tune 050CHAtt000 Ed  B124
```

Bestimmt die Tonhöhe, d.h. die Abspielgeschwindigkeit des Clap/Rim/Crash/Ride-Samples. Initialwert ist 50, bei dem das Sample in derselben Tonhöhe wie bei der Originalaufnahme abgespielt wird.

Attack
<Attac> <000-127>

```
Init Kit 000 Clap Perf000
Tune 050CHAtt000 Ed  B124
```

Bestimmt die Attack Intensität der Clap/Rim/Crash/Ride-Hüllkurve.
Hohe Werte können beispielsweise dazu dienen, ein rückwärts abgespieltes Sample langsam einzufaden.
Bitte beachten Sie, dass bei **Attack**-Werten größer 0 auch die **Peak Time** größer 0 eingestellt werden muß, da sonst die Hüllkurve nicht bis zum Gipfel ansteigen kann bevor sie schon wieder fällt, was zu einem schwachen Signal führt.

Decay
<Decay> <000-127>

```
Init Kit 000 Clap Perf000
Decay000PeakT019 Ed B124
```

Bestimmt die Länge der Decay Phase.

Peaktime
<PeakT> <000-127>

```
Init Kit 000 Clap Perf000
Decay000PeakT019 Ed B124
```

Hiermit bestimmen Sie, wie lang die Clap Hüllkurve offen bleibt, bevor die Decay Phase beginnt. Wenn ein hoher Peak Time Wert gewählt wird, hört man Veränderungen der Attack-Einstellung sehr deutlich. Eine Änderung der Decay Zeit ist dann allerdings nur sehr wenig hörbar, da das Sample eventuell schon komplett abgespielt wurde, bevor die Decay Phase starten konnte. Dies trifft natürlich umso mehr zu, je höher die Abspielgeschwindigkeit ist.(Tune)

Reverse Play
<Revrs> <ON/OFF>

```
Init Kit 000 Clap Perf000
RevrsOFFSmple808 Ed B124
```

ON — Das Sample wird rückwärts abgespielt.

OFF — Das Sample wird vorwärts abgespielt.

Sample Auswahl
<Smple> <909/808/CR7/JMX/S05-S31>

```
Init Kit 000 Clap Perf000
RevrsOFFSmple808 Ed B124
```

Hier können Sie aus insgesammt 31 Samples auswählen. Die ersten vier Samples sind fest und die restlichen können von Benutzer gegen eigene ausgetauscht werden.
(Siehe www.jomox.de)

Welches die festen Samples sind, entnehmen Sie der nachfolgenden Tabelle.

Sample	**Clap**	**Rimshot**	**Crash**	**Ride**
909 (TR909)	analog clap	analog Rim	909 crash	909 Ride
808 (TR808)	analog clap	analog Rim	808 Cymbal	808 Cowbell
CR7 (CR78)	metallic Cym.	cowbell	tambourine	guiro
JMX (akust.)	Handclap	rimshot	Crash	Ride

Lautstärke
<Level> <000-127>
Bestimmt die Lautstärke des Samples.

```
Init Kit 000 Clap Perf000
Level127VelocON Ed B124
```

Velocity
<Veloc> <ON/OFF>

```
Init Kit 000 Clap Perf000
Level127VelocON Ed B124
```

Wenn dieser Parameter auf <ON> steht, wird die Lautstärke des Clap/Rim/Crash/Ride von eintreffenden Note On Velocity-Werten beeinflußt.

Initialisierung
<Init> <ON/OFF>
Wenn Sie diesen Parameter auf <ON> stellen, werden alle Parameter auf einen Standardwert gestellt.

```
Init Kit 000 Clap Perf000
Init OFF         Ed  B124
```

Die LFOs
Hinweis: Die LFOs sind nur über das Menu zu erreichen!
Die XBASE 999 besitzt zwei digitale LFOs (Low Frequency Oscillators). Mit diesen können Sie die Tonhöhen aller Instrumente modulieren. Ferner läßt sich auch die Cutofffrequenz des Hi Hat-Filters und des globalen Stereo-Filters modulieren.

LFO1 Wellenform
<L1Wav> <Sup/Sdo/TRI/RCT>
Mit diesem Parameter wählen Sie die Wellenform für LFO1 aus.

```
Init Kit 000 LFOs Perf000
L1WavSupL1DesBDt Ed B124
```

Folgende Wellenformen stehen zur Verfügung:

Sup	-	aufsteigender Sägezahn
Sdo	-	abfallender Sägezahn
Tri	-	Dreieck
RCT	-	Rechteck

LFO1 Ziel
<L1Des> <BDt/SDt/LTt/HTt/HHt/FIL/CPt/RMt/CRt/RDt>

Folgende Parameter können von LFO1 moduliert werden:

```
Init Kit 000 LFOs Perf000
L1WavSupL1DesBDt Ed B124
```

BDt Bassdrum tune
SDt Snaredrum tune
LTt Lo Tom tune
HTt Hi Tom tune
HHt Hihat tune
HHF Hihat Filter Cutoff
CPt Clap tune
RMt Rimshot tune
CRt Crash tune
RDt Ride tune
FCL Filter Cutoff links
FCR Filter Cutoff rechts

LFO1 Intensität
<L1Int> <000-127>

```
Init Kit 000 LFOs Perf000
L1Int000L1Rat000  Ed  B124
```

Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Modulationsintensität. Wenn <L1Int> auf <000> steht, ist LFO1 abgeschaltet.

LFO1 Rate
<L1Rat> <000-127>

```
Init Kit 000 LFOs Perf000
L1Int000L1Rat000  Ed B124
```

Bestimmt die Geschwindigkeit von LFO1. Die absolute LFO Geschwindigkeit hängt auch vom **BPM-**Parameter im **Master Mode** ab, denn der LFO wird vom Haupt-Sequenzer angetrieben.

LFO2 Waveform
<L2Wav> <Sup/Sdo/TRI/RCT>

Dieser Parameter bestimmt die Wellenform des zweiten LFOs.
Folgende Wellenformen können ausgewählt werden:

Sup - aufsteigender Sägezahn
Sdo - abfallender Sägezahn
Tri - Dreieck
RCT - Rechteck

```
Init Kit 000 LFOs Perf000
L2WavSupL2DesBDt Ed B124
```

LFO2 Ziel
<L2Des> <BDt/SDt/LTt/HTt>

Hier wählen Sie den Parameter aus, der von LFO2 moduliert wird.
Sie können die folgenden Ziele wählen:

```
Init Kit 000 LFOs Perf000
L2WavSupL2DesBDt Ed B124
```

BDt Bassdrum tune
SDt Snaredrum tune
LTt Lo Tom tune
HTt Hi Tom tune
FCL Filter Cutoff links
FCR Filter Cutoff rechts

LFO2 Intensität
<L2Int>   <000-127>

```
Init Kit 000 LFOs Perf000
L2Int000L2Rat000  Ed B124
```

Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Modulationsintensität. Wenn <L2Int> auf <000> steht, ist LFO2 abgeschaltet.

LFO2 Rate
<L2Rat>   <000-127>

```
Init Kit 000 LFOs Perf000
L2Int000L2Rat000  Ed B124
```

Bestimmt die Geschwindigkeit von LFO2. Die absolute LFO-Geschwindigkeit hängt vom BPM Parameter im Master Mode ab, denn der LFO wird vom Haupt-Sequenzer angetrieben.

Synchronisation von LFO1
<L1Syn>   <ON/OFF>

```
Init Kit 000 LFOs Perf000
L1SynOFFL2SynOFF Ed B124
```

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob LFO1 vom Instrumenten - Trigger des von ihm modulierten Instruments neu gestartet wird, oder ob LFO1 unabhängig vom Instrumenten - Trigger schwingt.

Synchronisation von LFO2
<L1Syn>   <ON/OFF>

```
Init Kit 000 LFOs Perf000
L1SynOFFL2SynOFF Ed B124
```

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob LFO1 vom Instrumenten - Trigger des von ihm modulierten Instruments neu gestartet wird, oder ob LFO1 unabhängig vom Instrumenten - Trigger schwingt.

Das Filter

Beide Filter sind identisch aufgebaut und können sowohl als Stereo-Filter oder als 2 völlig unabhängige Einzelfilter oder als rückgekoppelter Multi-Resonator fungieren. Weitere Filtereinstellungen, die die Verschaltung beider Filter und die Instrumentenbelegung betreffen, finden Sie bei den **2nd Functions** unter **Filter Routing** (Shift) + (Step 8).

Cutoff Links
<CutL>   <000-127>

```
Init Kit 000 Filt Perf000
 CutL064 CutR064 Ed B124
```

Bestimmt die Cutofffrequenz des linken Filters.

Cutoff Rechts
<CutR>   <000-127>

```
Init Kit 000 Filt Perf000
 CutL064 CutR064 Ed B124
```

Bestimmt die Cutofffrequenz des rechten Filters.

Bandbreite Links
<Q_L>   <000-127>

```
Init Kit 000 Filt Perf000
 Q_L 000 Q_R 000 Ed B124
```

Bestimmt die Bandbreite des linken

steht, macht ein Q-Wert von <127> das Filter zwar extrem schmalbandig, kann es aber nicht zur Selbstoszillation bringen.

Bandbreite Rechts
<Q_R> <000-127>
Bestimmt die Bandbreite der Resonanz des rechten Filters.

```
Init Kit 000 Filt Perf000
 Q_L 000 Q_R 000 Ed B124
```

Resonanz Links
<Res_L> <000-127>
Bestimmt die Resonanz des linken Flters. Das Filter fängt erst an selbst zu oszillieren, wenn der Q-Wert größer oder gleich etwa <060> ist (Hängt etwas von den analogen Toleranzen ab). Wenn **Resonance** hoch eingestellt ist, dann wird auch der **Q**-Wert die Tiefe der Resonanz mit beeinflussen.

```
Init Kit 000 Filt Perf000
 ResL000 ResR000  Ed B124
```

Resonanz Rechts
<Res_R> <000-127>
Bestimmt die Resonanz des rechten Filters.

```
Init Kit 000 Filt Perf000
 ResL000 ResR000  Ed B124
```

Filter Mode Links
<MdeL> <LP/HP/BP/Not>
Hiermit stellen Sie den Filtermode des linken Filters ein. Es stehen Low Pass, High Pass, Band Pass, und Band Sperre (Notch) zur Verfügung.

```
Init Kit 000 Filt Perf000
MdeL LP MdeR LP Ed B124
```

Filter Mode Rechts
<MdeR> <LP/HP/BP/Not>
Hiermit stellen Sie den Filtermode des rechten Filters ein. Es stehen Low Pass, High Pass, Band Pass, und Band Sperre (Notch) zur Verfügung.

```
Init Kit 000 Filt Perf000
MdeL LP MdeR LP Ed B124
```

Eingangsverstärkung
<Gain> <000-127>
Hiermit stellen Sie die Eingangsverstärkung für den externen Stereoeingang ein.

```
Init Kit 000 Filt Perf000
Gain 127VCAOu127 Ed B124
```

Ausgangslautstärke
<VCAOu> <000-127>
Hiermit bestimmen Sie die Ausgangslautstärke des Filters.

```
Init Kit 000 Filt Perf000
Gain 127VCAOu127 Ed B124
```

Midi Menu

Im Midi Mode finden Sie für die Midi Kommunikation wichtige Parameter.

Empfangskanal
<RcvCh> <001-016>
Hier stellen Sie den Midi Empfangskanal ein.

```
RcvCH001 TxmCh001
BdumpGO! BloadGO!
```

Sendekanal
<TxCh> <001-016>
Hier bestimmen Sie den Midi Kanal, auf dem die Xbase 999 Midi Daten senden soll.

```
RcvCH001 TxmCh001
BdumpGO! BloadGO!
```

Bulk Dump
<Bdump> <GO!>
Mit dieser Funktion können Sie alle Patterns und Drumkits auf ein externes Midi Gerät übertragen.

```
RcvCH001 TxmCh001
BdumpGO! BloadGO!
```

Hinweis: Die Samples werden nicht übertragen !

Dies kann z.B ein Sequenzer oder ein Computer sein. Wenn Sie diese Funktion mit dem Cursor ausgewählt haben wird ein Druck auf die **(ENTER)** Taste die Übertragung starten.

Während der Übertragung zeigt das Display folendes an:

```
RcvCH001 TxmCh001
BdumpBSY BloadGO!
```

Nach einigen Sekunden informiert Sie das Diplay darüber, daß der Vorgang abgeschlossen ist:

```
Operation Complete
Midi dump executed
```

Bulk load
<Bload> <GO!>
Mit dieser Funktion können Sie Patterns und Drumkits von einem anderen Midi Gerät empfangen. Bestätigen Sie mit **(Enter)** , um die XBASE 999 in Empfangsbereitschaft zu versetzen.

```
RcvCH001 TxmCh001
BdumpGO! BloadGO!
```

Program change senden
<TxPgch> <ON/OFF>
Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob beim Wechsel eines Patterns ein Program Change Befehl gesendet wird.

```
RcvCH001 TxmCh001
TxPrgOFF TxCtrOFF
```

MIDI Controller senden
<TxContr>   <ON/OFF>

```
RcvCH001 TxmCh001
TxPrgOFF TxCtrOFF
```

Wenn dieser Parameter auf <ON> steht, werden MIDI Control Change Befehle gesendet, wenn Sie Instrumenten Parameter verändern.
Die Controller Belegung entnehmen Sie bitte der MIDI Implementations Tabelle am Ende dieses Manuals.

Der Sequenzer

Perform Mode

Drücken Sie die **(PERF)** - Taste, um den Perform Modus anzuwählen. Dieser Modus dient der Verwaltung, dem Abspielen und dem Programmieren von Patterns. Im Unterschied zum Pattern Modus werden hier Klangparameteränderungen weder aufgezeichnet, noch abgespielt. Dafür können die Parameter bei laufendem Sequenzer in Echtzeit verändert werden.

Auswählen von Drumkits

Wenn Sie nicht gerade einen Parameter im Edit Mode verändert haben, können Sie mit dem **(Data/Tempo)** Encoder ein Drum Kit auswählen. Ist dies nicht der Fall, brauchen Sie einfach nur die **(Edit)** oder **(Master)** Taste zu betätigen, der Cursor springt dann automatisch auf die Drum Kit Auswahl. Es gibt 256 Drum Kits. (000-255)

Perform Play Modus

Es lassen sich maximal 64 Pattern abspeichern, die in vier Bänken á 16 Patterns verwaltet werden. Zwischen den vier Bänken wird mit der **(Bank)** Taste umgeschaltet. Die aktuell ausgewählte Bank wird durch die jeweilige **(Bank LED)** angezeigt. Mit den 16 **(Step)** - Tasten kann man nun jeweils ein Pattern der aktuellen Bank auswählen. Alternativ kann man auch die **(Up)** / **(down)** - Tasten zum Auswählen der Patterns benutzen. In jedem Fall wird nun die entsprechende **(Step LED)** leuchten und im Display kann man lesen:

```
Init Kit Kick      Perf000
Tune 104Pitch016   Ed 124
```

Sowohl Pattern, als auch Bankwechsel, können bei laufendem Sequenzer erfolgen.
Durch Drücken der (**Start)** - Taste starten Sie den Sequenzer. Mit der **(Stop)** - Taste halten Sie ihn wieder an.

Hinweis: Läuft der Sequenzer nicht los ? Überprüfen Sie die Clock - Einstellungen ! (sollte auf <Intern> stehen) (siehe S.43)

A/B Pattern

Jedes Pattern besteht eigentlich aus 32 Steps, allerdings sind diese 32 Steps in zwei mal 16 Steps unterteilt, in das A und in das B Pattern. Damit ist möglich, zwei Variationen eines Patterns zu programmieren und beim Abspielen bequem mit dem **(A/B)** Taster zwischen ihnen umzuschalten. Alternativ können beide Patterns abwechselnd gespielt werden, so daß z.B ein zweitaktiges Pattern entsteht. (siehe Playmode S.40)In diesem Mode leuchtet die gerade gespielte A/B-LED dauerhaft, während die zum Editieren selektierte blinkt.

Perform Write Modus

Dieser Modus dient dem Programmieren von Patterns und dem Editieren von Instrument Parametern. Um in den Perform Write Modus zu gelangen, müssen Sie sich zunächst im Perform Modus befinden. Sollten Sie dies noch nicht, drücken Sie bitte die **(Perf)** Taste. Nun betätigen Sie die **(Write)** Taste.

Programmieren von Patterns im Perform Write Modus

Patterns können grundsätzlich auf zwei verschiedene Arten programmiert werden. Die erste Möglichkeit ist, den Stepsequenzer zu verwenden, wobei jedem Step ein Taster und eine LED zugeordnet ist. Bei laufendem Sequenzer zeigt ein Lauflicht die aktuelle Position an. Die zweite Möglichkeit ist, das Pattern live einzuspielen. (siehe Realtime Write S.41)
Hier wird nun die erste Möglichkeit besprochen. Zunächst sollten Sie die Skalierung und Länge (siehe Last Step S.40) festlegen, denn daraus ergibt sich die Taktart.

Skalierung
Mit dem **(Scale)** Taster können Sie umschalten zwischen:

A	16tel
B	32tel
C	8tel Triolen
D	16tel Triolen

Mit Hilfe des **(Scale Balkens)**, der sich oberhalb der **(Step LEDs)** befindet, können Sie leicht erkennen, bei welchen Steps jeweils die Grundschläge liegen.

Die **Scale-**Funktion schaltet automatisch die Funktionen **A/B Playmode** und **Last Step** mit um.

Bitte beachten Sie, das die Scale C und D immer noch einen 4/4-Takt zugrunde liegen haben, nur die Zwischenschläge sind dann triolisch.

Nach dem Löschen haben die Patterns folgende Einstellungen:
Scale:A(16tel) Last Step:16 A/B Playmode: fix
Daraus ergibt sich ein 4/4 Takt mit 16tel Noten.

Tip: Wenn Sie als Scale 32tel gewählt haben wird der A/B Playmode automatisch auf alternierend gestellt. (siehe S.40) Sie haben dann insgesamt 32 Steps zur Verfügung, die durch den A/B Taster selektiert werden können.

Auswählen von Instrumenten
Mit den **(Instrumenten)** Tasten können Sie nun eine zu bearbeitende Instrumentenspur auswählen. Sie können selbstverständlich bei laufendem Sequenzer jederzeit zwischen den einzelnen Spuren umschalten. Die 16 **(Step)** Tasten zeigen an, an welchen Steps des Patterns das ausgewählte Instrument gespielt wird. (Die entsprechenden LEDs leuchten rot)

Steps setzen bzw. löschen
Jeder **(Step)** Taste ist ein Notenwert zugeordnet. Wenn Sie z.B. eine 16 tel Skalierung ausgewählt haben, entspricht jede **(Step)** Taste einer 16 tel Note. Daraus ergibt sich bei 16 Steps ein 4/4 Takt. Andere Taktarten wie z.B. ¾ sind auch möglich, dazu müssen Sie die Anzahl der Steps auf 12 stellen. (siehe Last Step S.40)
Wollen Sie ein Step setzen oder löschen, betätigen Sie einfach die entsprechende **(Step)** Taste. An den 16 LEDs können Sie erkennen, ob ein Step gesetzt ist, oder nicht.

Akzente setzen
Drücken Sie eine **(Instrumenten)** Taste zwei mal hintereinander, dann blinkt die entsprechende Instrumenten LED – Sie sind nun in der Accent Spur des Instruments. Wenn Sie einen Step betonen möchten, betätigen Sie einfach den entsprechenden **(Step)** Taster, die LED wechselt von rot auf orange.

Hinweis:Ein Step kann nur dann betont werden, wenn er auch gesetzt ist !

Wenn Sie mit dem Pattern zufrieden sind, sollten Sie nicht vergessen, es zu speichern. (siehe Store Pattern S.40)

Editieren von Instrument Parametern
Stellen Sie zunächst sicher, daß Sie sich im Edit Mode befinden. Sie sehen dies an einem <Ed> im Display.

```
Init Kit Kick     Perf000
Tune 104Pitch016  Ed 124
```

Sollten Sie sich nicht im Edit Mode befinden, drücken Sie die **(Edit)** Taste. Nun sind den **(Edit Encodern)** die Soundparameter des ausgewählten Instruments zugeordnet. Die LEDs neben den 16 **(Edit Encodern)** zeigen durch grünes Leuchten an, ob dem jeweiligen **(Edit Encoder)** ein Parameter zugeordnet ist. Sobald Sie mit einer **(Instrumenten)** Taste ein anderes Instrument auswählen, ändert sich die Belegung der 16 **(Edit Encoder)**. Sie können nun die Parameter des ausgewählten Instruments mit den jeweiligen **(Edit Encodern)** verändern. Dem Display können Sie den aktuellen Wert entnehmen. Damit Sie auch hören was Sie tun, können Sie entweder bei laufendem Sequenzer arbeiten, oder Sie wählen ein Instrument aus und wechseln durch Drücken auf die **(Write)** Taste zurück in den Perform Play Mode, um das Instrument während des Editierens mittels **(Instrumenten)** Taste zu triggern. Denn im Perform Play Mode sind den **(Edit Encodern)** im Edit Mode immer die Parameter des zuletzt gewählten Instruments zugeordnet. Wenn Sie also im Perform Play Mode ein Instrument verändern möchten, müssen Sie kurz in den Perform Write Modus wechseln, mit den **(Instrumenten)** Tasten ein Instrument selektieren und zurück in den Perform Play Modus gehen.

Die Verwendung von Drum Kits
Wenn Sie ein Instrument editieren, verändern Sie einen temporären Speicher, den sogenannten “Edit Buffer”. In diesem Speicher werden alle Klangparameter verwaltet. Damit Sie ihre mühevoll editiertenInstrumente nicht jedesmal von neuem einstellen müssen, können Sie diesen Edit Buffer als sogenanntes “Drum Kit” abspeichern. Die XBASE 999 besitzt insgesamt 256 Speicherplätze für Drumkits. Ein Drumkit können Sie abrufen, indem Sie am **(Data/Temp)-**Encoder drehen. Dies kopiert das gerade gewählte Drum Kit in den Edit Buffer. Falls der Cursor sich gerade nicht an der obersten linken Position befindet, bewegen Sie mit der **(Left)**-Taste den Cursor ganz nach links, wo die Presetauswahl statt findet. Die Taste **(Edit)** drücken ergibt das gleiche Resultat.

Hinweis: Wenn Sie ein anderes Drumkit auswählen, werden die zuletzt editierten Klangeinstellungen überschrieben! Vergessen Sie also nicht ihr Drum Kit zu speichern, falls erwünscht. (siehe Kit Store S.39)

Pattern Mode
Der Pattern Modus dient genauso wie der Perform Modus dem Programmieren und Abspielen von Patterns, mit dem einzigen Unterschied, daß hier sämtliche Klangparameter für jeden Step abgespeichert werden können und wiedergegeben werden.
Sie können sich den Pattern Mode wie eine verkettete Reihe von 16 Drum Kit Speichern vorstellen, die nacheinander selektiert und abgespielt werden – und dies in Echtzeit.

Pattern Play Modus
Funktioniert genauso wie der Perform Play Modus. (siehe Perform Play Modus S.33)

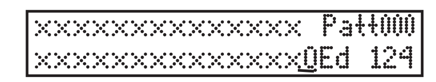
Pattern Write Modus
Sie erreichen den Pattern Write Modus durch Drücken der (Write) Taste, während Sie im Pattern Mode sind.

Das Filter
Im Pattern Write Modus besitzt das Filter einen Stepsequenzer. Es sind vier Spuren vorhanden, wobei jede Spur einen Parameter des Filters steuert. Diese sind im einzelnen: Cutoff, Q, Resonanz und Lautstärke. Durch einmaliges Drücken der Filtertaste wählen Sie das linke Filter (obere Spur) aus, wobei die Filter LED ständig leuchtet. Betätigen Sie die Taste ein weiteres mal, ist das rechte Filter (untere Spur) ausgewählt, die LED blinkt nun.

Jedem der 16 **(Edit Encoder)** ist nun ein Step zugeordnet. Bei laufendem Sequenzer zeigen auch die roten Encoder-LEDs durch ein Lauflicht an, bei welcher Position man sich im Takt befindet. Mit den **(Left)-** und **(Right)-**Tasten können Sie zwischen den Parameterspuren umschalten, also zwischen Cutoff, Resonanz, Bandbreite und Lautstärke (Einzige Ausnahme: diese Doppelspur ist aufgeteilt in Filter In Gain (obere) und VCA Out (untere) und gilt für beide Filter gleich). Die gerade ausgewählte

Spur wird durch einen Buchstaben rechts neben den Balken angezeigt:

C Cutoff
Q Güte
R Resonanz
V VCA



Mit den **(Step)-**Tasten wählen Sie nun aus, an welchen Steps ein Parameter geändert wird. Sobald die entsprechende **(Step)-**LED leuchtet, erscheint an der entsprechenden Stelle im Display ein Balken, welcher den Wert des gewählten Parameters darstellt. Die nicht gesetzten Steps werden durch eine “x” symbolisiert. Die obere Displayzeile stellt die Steps des linken und die untere die des rechten Filters dar. Wenn Sie den entsprechenden **(Edit Encoder)** 1..16 drehen, verändern Sie diesen Wert, sofern der Step gesetzt war.

Beachten Sie, dass Sie, um die internen Instrumente durch das Filter zu beeinflussen, auch die Filter Routings (Siehe S.39 2nd Functions Filter Routing) einstellen müssen. Dort können Sie auch die Verschaltung der beiden Filter untereinander verändern. Diese Einstellungen werden aber nur im Perform Mode als Drum Kit gespeichert.

Des Weiteren sind die Einstellungen des Filter Mode, also der Konfiguration zu Lowpass, Highpasss, Bandpass und Notch, nur über das parallel laufenden Perform Drum Kit abrufbar. Das gleiche gilt für die LFOs, die nur im Perform Mode programmiert werden können.

Sie sollten also erst die Filterkonfiguration und eventuelle LFO-Modulationen im Perform Mode machen, und erst dann in den Pattern Mode umschalten, um die Step-Programmierung zu machen. Andersherum können Sie auch bei laufender Filter-Sequenz im Pattern Mode durch Scrollen des Data Reglers andere Perform Kits abrufen, die dann die Filterkonfiguration ändern.

Wenn Sie nur das gefilterte Signal hören wollen, müssen Sie das entsprechende Instrument aus dem direkten Signalweg durch Drücken auf den Instrumenten-Encoder 1..9 muten.

Individual Step Edit
Mit dieser Funktion haben Sie die Möglichkeit, jedem Step einer Instrumentenspur eine andere Klangeinstellung zuzuweisen.
Um einen oder mehrere Steps einer Instrumentenspur in den “Individual Step Edit Mode” zu versetzen, müssen Sie die **(Instrumenten)-**Taste gedrückt halten, und danach mit den **(Step)-**Tasten alle gewünschten Steps auswählen. Die Step-LEDs der entsprechenden Steps blinken nun. Mit den Instrumenten-Tasten können Sie wie gewohnt die Instrumentenspuren wechseln. Der Individual Step Edit Mode bleibt in den Spuren so lange erhalten, bis Sie den Write Mode wieder verlassen, was automatisch die Steps zurücksetzt.

Nun können Sie mit den **(Edit Encodern)** das gewählte Instrument editieren bis Sie mit den Klangeinstellungen zufrieden sind, oder ein anderes Drum Kit auswählen.

Alle Steps, die sich im Individual Step Edit Mode befinden greifen auf den Edit Buffer zu. (siehe S.35:Die Verwendung von Drum Kits). Das bedeutet, dass der Edit Buffer automatisch in einen ausgewählten Step kopiert wird, wenn das Lauflicht des Sequencers über den Step läuft.

Wenn sich z.B. auf der Bass Drum Spur Step 1 und 9 im Step Edit Mode befinden, verändern sich nur bei diesen beiden selektierten Steps die Sounds, wenn Sie das Drum Kit wechseln. Alle anderen Steps behalten ihre individuellen Einstellungen. Ebenso wirken sich Editierungen mit den **(Edit Encodern)** nur auf diese beiden Steps aus.

Wenn Sie nun mit den Sounds zufrieden sind, verlassen sie den Step Edit Mode der beiden Steps wieder, indem Sie in der jeweiligen Spur bei gedrückt gehaltener **(Instrumenten)-**Taste die entsprechende **(Step)-**Taste drücken. Nun blinkt die Step-LED nicht mehr, sondern leuchtet dauerhaft.
Das gleiche können Sie für beide Steps gleichzeitig erreichen, indem Sie den Write Modus verlassen. Wenn Sie viele Steps gleichzeitig editiert haben ist dies die schnellere Methode.

Track Record Mode

Mit der Track Record-Funktion können alle Steps eines Instrumentes im laufenden Pattern editiert werden. Um diese Funktion zu aktivieren, halten Sie die **(Instrumenten)**-Taste der zu verändernden Instrumentenspur gedrückt und betätigen Sie die **(Write)-**Taste, woraufhin die Write-LED anfängt zu blinken.
Drehen Sie nun an den Klangreglern des gewählten Instruments, so werden alle gesetzten Steps in dieser Spur mit den Einstellungen aller **(Edit Encoder)** überschrieben. Wollen Sie dynamische Klangverläufe aufzeichnen, so müssen Sie nach einem erfolgreichen Patterndurchlauf den Track Record Mode durch erneutes Drücken der **(Write)-**Taste verlassen, da bei der nächsten Patternwiederholung alle Steps mit den aktuellen Soundeinstellungen überschrieben würden.

Song Mode

Noch nicht implementiert !

2nd Functions

Jeder der 16 **(Step)**–Tasten ist eine weitere Funktion zugeordnet. Wenn man zunächst die **(Shift/Cancel)-**Taste betätigt, blinken alle 16 roten Step LEDs. Durch Drücken der entsprechenden **(Step)-**Taste gelangt man nun in das gewünschte Menu. Die orange unterlegte Beschriftung unterhalb der **(Step)-**Taster gibt Auskunft darüber, welche Funktion im einzelnen zugeordnet ist.
Um die Funktion abzubrechen, drücken Sie nochmals **(Shift/Cancel)**, und das Display zeigt an: "Command aborted". Nach etwas 2 Sekunden hören die roten LEDs auf zu blinken, und das Menü springt zur obersten Position zurück.

Store kit (1)

Mit dieser Funktion speichern Sie das aktuelle Drumkit.
Im Performance Mode werden alle Instrumenten Parameter in einem gemeinsamen Edit Buffer verwaltet, d.h. wenn Sie jedes der 10 Instrumente ihren Wünschen angepasst haben, befinden sich alle Soundparameter in einem gemeinsamen Speicher. Um diesen Edit Buffer dauerhaft zu speichern, müssen Sie die "Store Kit" Funktion verwenden.
Um nun ein Kit zu speichern, drücken Sie also zunächst die **(Shift/Cancel)** Taste und danach die **(Step 1)** Taste. Nun erscheint im Display:

```
Init Kit 000 Kick Perf000
Store drum kit? _Ed 124
```

Wählen Sie mit dem **(Data/Tempo)-**Encoder das gewünschte Drumkit aus (wenn nicht das Alte) und bestätigen Sie den Vorgang mit der **(Enter)-**Taste. Mit dieser Technik können Sie einfach Drumkits in andere Speicherplätze kopieren, ohne das alte zu überschreiben.

```
Init Kit 000 Kick Perf000
Drum kit stored _Ed 124
```

Clear Pattern (2)

Mit dieser Funktion können Sie den Pattern Edit Buffer löschen. Auch der gesamte Pattern ist in einem temporären Edit Buffer abgelegt. Dazu wählen Sie diesen zunächst aus und drücken dann die **(Shift)-**Taste gefolgt von der **(Step 2)-**Taste. Im Display erscheint:

```
Init Kit 000 Kick Perf000
Clear Pattern?  _Ed 124
```

Bestätigen Sie einfach mit der **(Enter)-**Taste, und das Pattern im Edit Buffer wird gelöscht. So lange Sie ihn nicht abspeichern, bleibt der alte Pattern im Speicher unverändert.

Store Pattern (3)
Diese Funktion dient dem Speichern des Pattern Edit Buffer in Speicherplätze.
Um ein Pattern zu speichern müssen Sie die **(Shift/Cancel)-**Taste drücken und anschließend die **(Step 3)-**Taste. Nun erscheint im Display:

```
Init Kit 000 Kick Perf000
Store Pattern?   _Ed 124
```

Mit den **(UP)-** und **(DOWN)-**Tasten haben Sie die Möglichkeit einen anderen Speicherplatz auszuwählen. Wenn Sie mit Ihrer Auswahl zufrieden sind, bestätigen Sie mit **(Enter)** und das Pattern wird gespeichert.

```
Init Kit 000 Kick Perf000
Pattern stored   _Ed 124
```

Tip: diese Funktion kann zum Kopieren von Pattern verwendet werden. Wenn Sie z.B. Pattern 3 auf Pattern 4 kopieren möchten, brauchen Sie lediglich Pattern 3 anwählen, die Store Pattern funktion zu wählen und mit der (UP)-Taste Pattern 4 auswählen und mit (Enter) zu bestätigen. Schon sind Pattern 3 und 4 identisch. (Wenn Pattern 4 nicht leer war, ist es nun natürlich überschrieben ...)

A/B Playmode (4)
Mit dieser Funktion legen Sie fest, wie die beiden alternativen Pattern A und B abgespielt werden. Zur Auswahl stehen <FIX> und <ALT> Steht dieser Parameter auf <FIX>, wird zwischen den beiden Pattern A und B durch Druck auf die **(A/B)-**Taste umgeschaltet. Die LED zeigt durch dauerndes Leuchten an, welches Pattern aktuell ausgewählt ist. Ist <ALT> ausgewählt, wechseln sich die beiden Pattern bei laufendem Sequenzer ab, was sie zu einem eigentlichen 32 Step Pattern macht. Um auch weiterhin bei laufendem Sequenzer editieren zu können, kann man mit der **(A/B)-**Taste auswählen, welches Pattern mit den **(Step)-**Tasten bearbeitet wird. An den beiden LEDs kann abgelesen werden, welches Pattern gerade editiert wird, denn die entsprechende LED blinkt. Durch dauerhaftes Leuchten wird angezeigt, welches Pattern aktuell abgespielt wird.

Last Step (5)

```
Init Kit 000 Kick Perf000
Last Step  = 016_ Ed 124
```

Mit der Funktion Last Step können Sie die Anzahl der Steps des Patterns festlegen. Sie können von 0...255 Steps auswählen (0 entspricht 16 Patterns). Der Defaultwert ist 16, somit ragt jeder Wert der größer als 16 ist in das Nachbarpattern hinein.
Mit dieser Funktion können Sie mehrtaktige Patterns realisieren, oder aber auch ¾ Takte und anderes. Ist die Anzahl der Steps größer als 16, so belegt das ausgewählte Pattern zwei oder mehr aufeinanderfolgende Patternspeicherplätze, die hintereinander gespielt werden, allerdings auch separat voneinander editiert werden müssen.
Die Last Step-Information wird nur im Edit Buffer gespeichert und muss erst im Hauptspeicher abgelegt werden, wenn der Last Step in das Nachbarpattern hineinragt (Beim Abspielen werden sie temporär aus

dem Hauptspeicher geladen, was dann die alte Last Step-Variable überschreiben kann).
Für das Abspielen von hintereinanderfolgenden Pattern beachten Sie bitte, dass die Last Step-Information nur vom gegenwärtig ausgewählten ersten Pattern ausgewertet wird. Die anderen Pattern in dieser Reihe können andere Last Steps haben.
Stellen Sie z.B. für Pattern 1 einen Last Step von 32 ein, so leuchten die Step LEDs 1 und 2 (im Perform/Pattern Play Modus). Beide Pattern werden jetzt zusammenhängend hintereinander gespielt. Wenn Sie aber Pattern 2 auswählen, wird nur dieser gespielt (oder was dieser gerade als Last Step programmiert hat)

Shuffle (6)

Mit **(Shift)** + **(Step 6)** erreichen Sie die Shuffle-Funktion.
Im Display ist zu lesen:

```
Init Kit 000 Kick Perf000
Shuffle Track?   _Ed 124
```

Wählen Sie nun eine zu bearbeitende Spur mittels der **(Instrumenten)** – Tasten.
Das Display zeigt nun folgendes an:

```
x><>x<<>x><>x<><   Perf000
0121012101210121 _Ed 124
```

Der oberen Zeile können Sie entnehmen, ob ein Step entweder nicht, nach vorn oder nach hinten in Einheiten von 192tel-Noten verschoben ist. Folgende Symbole werden dabei verwendet:
< X > der Step ist nicht verschoben
< ← > der Step ist nach Links verschoben (vorgezogen)
< → > der Step ist nach Rechts verschoben (verzögert)
Wenn Sie den Cursor auf das erste Displayzeichen von links positionieren, können Sie alle ungeradzahligen Steps auf einmal bearbeiten. Wollen Sie alle geradzahligen Steps verschieben, müssen Sie den Cursor auf das zweite Zeichen von links bewegen.
Sie können auch jeden Step einzeln bearbeiten. Dazu ist jedem der 16 (**Encoder)** ein Step zugeordnet. Wenn Sie also z.B nur Step 3 um 3/192 vorziehen wollen, müssen Sie einfach nur **(Encoder 3)** nach links drehen, bis das Display die gewünschte Verschiebung –3 anzeigt.

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie gezielt einzelne Steps einzelner Spuren innerhalb des gewählten Rasters (siehe Scale) verschieben, um so Grooves aller Art zu programmieren.
Sie können beliebige Steps um -1 bis -6 192tel-Noten nach vorn bzw. +1 bis +5 192tel-Noten nach hinten verschieben (+6 wäre schon der früheste Schlag des Nachbar-Step).

Realtime Write (7)

Mit Hilfe der Realtime Write Funktion können Sie die Instrumente live einspielen. Sie müssen sich entweder im Perform Write oder im Pattern Write Modus befinden. Aktivieren Sie die Realtime Write Funktion mit **(Shift)** + **(Step 7)**. Im Display ist zu lesen:

```
Init Kit 000 Kick Perf000
Real Time Write _Ed 124
```

Starten Sie den Sequenzer und spielen Sie ihr Drumpattern mit den Instrumenten Tasten ein. Während die Realtime Write Funktion aktiv ist, hören Sie bei laufendem Sequenzer das Metronom. Es handelt sich um ein 808 Rimshot, bei der die Eins lauter als die anderen Schläge gespielt wird.
Wenn Sie die Aufnahme beenden wollen betätigen Sie **(Shift/Cancel)**.

Hinweis: Genau wie beim manuellen Step-Editieren wird nur im Edit Buffer aufgezeichnet. Sie müssen den Pattern abspeichern, sonst ist er bei der nächsten Patternauswahl verloren.

Filter Routing (8)

Mit **(Shift)** + **(Step 8)** gelangen Sie in das Filterrouting-Menü.
Das Display zeigt folgendes an:

```
Filter Routing    Perf000
^xxxx^xxx Stereo Ed 124
```

Mit dem **(Data)** Encoder können Sie die Cross Filter Routings auswählen. Folgende stehen zur Verfügung:

Stereo <Stereo>
Beide Filter laufen unabhängig voneinander.

Parallel <Parall>
Beide Filterausgänge werden zusammengemischt...gut für multiresonante Filter wie z.B. Formantfilter.

Seriell <Serial>
Erst durchläuft das Signal das linke Filter, dann das rechte.

Rückgekoppelt <Fedback>
Die Ausgänge der beiden Filter sind kreuzrückgekoppelt in den Eingang des jeweils anderen Filters, aber die Ausgänge sind Stereo. Hören Sie die krasse Resonanz und wie das Filter anfängt zu verzerren.

Rückgekoppelt Parallel <FedbPar>
Die Ausgänge der beiden Filter sind kreuzrückgekoppelt in den Eingang des jeweils anderen Filters, und die Ausgänge sind noch dazu zusammengemischt. Dies ist die am stärksten verzerrende Filtereinstellung, mit der man kreischende Feedbacks und extreme Filterflanken produzieren kann.

Mit den **(Instrumenten)-**Tasten können Sie festlegen, welche Instrumente durch das Filter gehen.
Die untere Displayzeile gibt Auskunft darüber, welche Instrumente in das Filter gehen.

Dabei werden folgende Symbole verwendet:
<X> Instrument geht nicht in das Filter
<^> Instrument geht in das Filter

Sie beenden die “Filter Routing”-Funktion durch Betätigen der **(Enter)-** Taste.

Stereo Panning (9)

Mit den Tasten **(Shift/Cancel)** + **(Step 9)** aktivieren Sie die “Stereo Panning” Funktion, mit der Sie die einzelnen Instrumente, bis auf die Bassdrum, im Stereo Panorama auf dem Mix Out positionieren können.
Das Display zeigt folgendes an:

```
 <c<c<><  Stereo Perf000
x▮x▮x▮▮▮▮ Pan   _Ed 124
```

Folgende Symbole werden verwendet:
<←> zeigt an, daß das Signal auf der linken Seite lauter ist
<→> zeigt an, daß das Signal auf der rechten Seite lauter ist
<c> zeigt an, daß das Signal auf beiden Seiten gleich laut ist
< > zeigt an, wie weit Rechts oder Links das Signal im Panorama angeordnet ist
Mit den entsprechend beschrifteten **(Encodern)** 1..9 können Sie die einzelnen Instrumente im Panorama positionieren. Wenn Sie alle gewünschten Einstellungen vorgenommen haben, müssen Sie die Funktion mit der **(Enter)-**Taste verlassen.

Split Mode (10)

Durch Drücken von **(Shift/Cancel)** + **(Step 10)** wählen Sie die “Split Mode”-Funktion. Folgende Modi stehen zur Verfügung:
<SM1> Die Bass Drum wird nur auf der Standard-Note C1 mit dem intern eingestellten Pitch gespielt.
<SM2> Die Bass Drum und andere Instrumente werden über die gesamte Tastatur gespielt, und die Tonhöhe (Pitch) wird je nach gespielter Note variiert.
Für die genaue Belegung siehe die Midi Implementation im Anhang.
Bestätigen Sie ihre Auswahl mit **(Enter),** oder brechen Sie mit **(Shift/Cancel)** ab.

*Hinweis: Um die Bass Drum in musikalischen Halbtonintervallen spielen zu können, muß der **Scale** Parameter der Bass Drum auf <SEM> stehen ! (siehe S.20)*

Clock Select (11)

Mit **(Shift/Cancel)** + **(Step 11)** gelangen Sie in das “Clock select”-Menu. Hier können Sie festlegen, ob die XBASE 999 ihre interne Clock verwendet, oder ob Sie sich zu einem angeschlossenen MIDI Master synchronisiert.

<INT> intern, die XBASE 999 generiert ihre eigene Clock und gibt am MIDI Ausgang MIDI Clock Daten aus. Angeschlossene Geräte können sich zur XBASE 999 synchronisieren.
<MID> extern, die XBASE 999 synchronisiert sich zu empfangenen MIDI Clock-Daten.

Bestätigen Sie ihre Auswahl mit der **(Enter)** Taste, oder brechen Sie mit **(Shift/Cancel)** ab.

Hinweis: Wenn diese Einstellung <MID> lautet, startet der Sequenzer nur wenn die XBASE 999 auch MIDI Clock Daten empfängt !

Metronom (12)

Hier können Sie das Metronom für den Real Time Write Modus an-bzw. ausschalten. Mit dem **(Data/Tempo)-**Encoder können Sie zwischen <ON> und <OFF> auswählen. Bestätigen Sie ihre Auswahl mit **(ENTER)** oder brechen Sie mit **(Shift/Cancel)** ab.

Sample Select (13)

Mit **(Shift/Cancel)** + **(Step 13)** gelangen Sie in das "Sample Select" Menu. Diese Funktion erlaubt es, allen Sample- Instrumenten ein Sample zuzuweisen. Mit den **(Instrumenten)-**Tasten wählen Sie die einzelnen Instrumente aus und mit dem **(Data/Tempo)-**Encoder die jeweiligen Samples. Wenn Sie alle gewünschten Änderungen vorgenommen haben, müssen Sie die Funktion durch **(ENTER)** beenden.

Reverse (14)

Mit **(Shift/Cancel)** + **(Step 14)** gelangen Sie in das "Reverse" Menu. Sie haben hier die Möglichkeit die Samples der Sample- Instrumente rückwärts abspielen zu lassen. Mit den **(Instrumenten)-**Tasten wählen Sie die einzelnen Instrumente aus und mit dem **(Data/Tempo)-**Encoder können Sie die Reverse Funktion auf <ON> oder <OFF> stellen. Wenn Sie alle gewünschten Änderungen vorgenommen haben, müssen Sie die Funktion durch **(ENTER)** beenden.

LFO Page (15)

Mit **(Shift/Cancel)** kommen Sie direkt in das LFO-Menu. Alternativ erreichen Sie dies auch im Edit Mode mit der **(Left)-** und der **(Right)-**Taste. (Siehe S.27)

```
Init Kit 000 LFOs Perf000
L1WavSupL1DesBD+ Ed   124
```

MIDI Tracks (16)

Noch nicht verfügbar.

MIDI Implementation

1. Sound Parameter

Continuous Controllers

BASS DRUM	Contr. No.	Value range	Internal Range
Tune	100	0-127	0-127
Pitch	101	0-127	0-127
Decay	102	0-127	0-127
Harmonics	103	0-127	0-127
Pulse	104	0-127	0-127
Noise	105	0-127	0-127
Attack	106	0-127	0-127
EQ	107	0-7	0-7
Gate time	99	0-127	0-15
Compres.	98	0-127	0-127
BD Level	117	0-127	0-127

SNARE DRUM	Contr. No.	Value range	Internal Range
Tune	108	0-127	0-127
Snappy	109	0-127	0-127
Decay	110	0-127	0-127
Detune	111	0-127	0-127
Noise Tune	112	0-127	0-127
SD Level	118	0-127	0-127

LOW TOM	Contr. No.	Value range	Internal Range
Tune	12	0-127	0-127
Decay	13	0-127	0-127
LT Level	14	0-127	0-127

HIGH TOM	Contr. No.	Value range	Internal Range
Tune	15	0-127	0-127
Decay	16	0-127	0-127
HT Level	17	0-127	0-127

HI HAT	Contr. No.	Value range	Internal Range
Tune	18	0-127	0-127
CH Attack	19	0-127	0-127
CH Peaktime	20	0-127	0-127
CH Decay	21	0-127	0-127
OH Attack	22	0-127	0-127
OH Peakt.	23	0-127	0-127
OH Decay	24	0-127	0-127
HH Level	25	0-127	0-127
HHF Cut HP	59	0-127	0-127
HHF Cut LP	60	0-127	0-127
HHF Res.	61	0-127	0-127

CLAP	Contr. No.	Value range	Internal Range
Tune	26	0-127	0-127
Attack	27	0-127	0-127
Peaktime	28	0-127	0-127
Decay	29	0-127	0-127
CLP Level	30	0-127	0-127

RIM SHOT	Contr. No.	Value range	Internal Range
Tune	44	0-127	0-127
Attack	45	0-127	0-127
Peaktime	46	0-127	0-127
Decay	47	0-127	0-127
RIM Level	48	0-127	0-127

CRASH	Contr. No.	Value range	Internal Range
Tune	49	0-127	0-127
Attack	50	0-127	0-127
Peaktime	51	0-127	0-127
Decay	52	0-127	0-127
CRH Level	53	0-127	0-127

RIDE	Contr. No.	Value range	Internal Range
Tune	54	0-127	0-127
Attack	55	0-127	0-127
Peaktime	56	0-127	0-127
Decay	57	0-127	0-127
RID Level	58	0-127	0-127

Filter left	Contr. No.	Value range	Internal Range
Cutoff	Xx	0-127	0-127
Q	Xx	0-127	0-127
Resonance	Xx	0-127	0-127
Filter Mode	Xx	0-3	0-3
Gain	Xx	0-127	0-127
VCA Out	Xx	0-127	0-127

Filter Right	Contr. No.	Value range	Internal Range
Cutoff	Xx	0-127	0-127
Q	Xx	0-127	0-127
Resonance	Xx	0-127	0-127
Filter Mode	Xx	0-3	0-3

LFO 1	Contr. No.	Value range	Internal Range
Wave/Sync	75	0-7	0-7
Destination	76	0-15	0-15
Intensity	77	0-127	0-127
Speed	78	0-127	0-127

LFO 2	Contr. No.	Value range	Internal Range
Wave/Sync	79	0-7	0-7
Destination	80	0-15	0-15
Intensity	81	0-127	0-127
Speed	82	0-127	0-127

Selecting samples via Midi Controller
The samples of the sample-based sounds can be selected via Midi Controller no. 62.
If the samples are changed in Edit-Mode, this data is send out via midi-out port.

Sample select via Controller 62

Sample	909	808	CR78	JMX
HiHat	0	1	2	3
Rim	4	5	6	7
Clap	8	9	10	11
Crash	12	13	14	15
Ride	16	17	18	19

Control of Reverse Parameter via Midi Controller
Also the Reverse Parameter of these samples can be controlled via Midi Controller no. 62.
If this parameter is changed in Edit-Mode, the data is send out via midi-out port.

Sample-reverse via Controller 62

Reverse	off	on
HiHat	20	21
Rim	22	23
Clap	24	25
Crash	26	27
Ride	28	29

Controlling HiHat Source Parameter via Midi Controller
The Source Parameter can be controlled via Midi Controller no. 62.

HiHat Source via Controller 62

Source	Normal	Filter	Noise
Wert	32	33	34

Store Instruments via Midi Controller
By sending value 64 of Midi Controller no. 62, instruments can be stored.

Storing of instruments via
Controller 62 • Value: 64

Bankselect Command
Because of trouble that appeared in connection with some sequencers, the bankselect function was reworked. To select a bank via midi bankselect command, you have to send a program change command after the bankselect command. Only then the bank will be changed.

2. Note Commands

XBASE 999 Instr.	Midi Instr. Name	Note No.	Note
Kick Drum	Bass/Kick Drum	36	C1
Snare Drum	Electric Snare	40	E1
Lo Tom	Low Floor Tom	41	F1
Hi Tom	High Floor Tom	43	G1
Cl. Hi Hat	Closed Hi Hat	42	F#1
Cl. Hi Hat lang	Pedal Hi Hat	44	G#1
Open Hi Hat	Open Hi Hat	46	A#1
Clap	Clap	39	D#1
Rim Shot	Rim Shot	37	C#2
Crash	Crash	49+50	D2+C#2
Ride	Ride	52+53	E2+F2

3. Sysex Commands

Preset bulk dump
$F0(SysEx begin), $31(JoMoX-manufact. code), $7F(Command Sys Ex dump), $59(Product code), $0X(Unit Channel),XX(Data0),XX(Data1),..., $F7(End of SysEx)

OS bulk dump
$F0(SysEx begin), $31(JoMoX-manufact. code), $7F(Command Sys Ex dump), $59(Product code), $1X(Unit Channel),XX(Data0),XX(Data1),..., $F7(End of SysEx)

Flash bank bulk dump
$F0(SysEx begin), $31(JoMoX-manufact. code), B01xx xxxx(Flash bank 7..61), $59(Product code), $2X(Unit Channel),XX(Data0),XX(Data1),..., $F7(End of SysEx)

Flash bank erase command (must come before a flash bulk dump)
$F0(SysEx begin), $31(JoMoX-manufact. code), $0D, $79, B00xx xxxx(Flash bank 7..61), $F7(End of SysEx)

Dump request command
$F0(SysEx begin), $31(JoMoX-manufact. code), $0E, $59, $F7(End of SysEx)

Service, Updates, Tips und Tricks

Gibt es natürlich von der JoMoX GmbH:

Im Internet	www.jomox.de
Per Post	JoMoX GmbH Körtestr. 10 10967 Berlin Germany
Per Fax	+49-(0)30-61702574
Oder per E-Mail	mail@jomox.de

Wir wünschen viel Spaß und Erfolg bei der Arbeit mit unseren Geräten und bedanken uns für eingehendes Feedback an dieser Stelle im Voraus.

Berlin, im Juni 2006

Autor Sebastian Preller, Editor Jürgen Michaelis